

FUTURA

TILT
OR
CONSOLE

BEST
OF THE
BEST

CHAMPIONSHIP

PANZA GOLD EDITION

MANUEL

Karate

WHO'S WHO

AUTEUR ET RESPONSABLE DEVELOPPEMENT	: Pascal Jarry
GRAPHISMES ORIGINAUX	: Marco de Flores
RESPONSABLE SPORTIF	: André Panza
AMBiance SONORE ET BRUITAGES	: Michel Winogradoff
GRAPHISMES GOLD EDITION	: Christophe Perrotin : Isabelle Maury
MODIFICATIONS GOLD EDITION	: Alain Joubert
CONVERSION AMIGA	: Nicolas Massonnat
CONVERSION AMSTRAD CPC	: Tony Huguenotte : Jean-François Streiff
CHEF DE FABRICATION	: Hervé Jouani

DEUX ADRESSES POUR PRATIQUER LE KICK BOXING :

PANZA GYMNTOQUE
21, rue des Carmes
67100 STRASBOURG
TEL : (16) 88.84.99.70

FEDERATION DE KICK BOXING W.K.A.
31, avenue du Belvédère
91800 BRUNOY
TEL : (16.1) 60.46.87.72

TABLE DES MATIERES

1	KICK BOXING LE SPORT DE COMBAT	N° 3
2	ANDRE PANZA TRIPLE CHAMPION DU MONDE DE KICK BOXING	N° 4
3	DE KICK BOXING A BEST OF THE BEST CHAMPIONCHIP KARATE.....	N° 5
4	4.1 CHARGEMENT SUR AMIGA.....	N° 6
	4.2 CHARGEMENT SUR PC ET COMPATIBLES.....	N° 6
5	COMMANDES	N° 7
6	COMMENT JOUER IMMEDIATEMENT	N° 9
7	MENU	N° 10
	7.1 DEMO / PREVIEW	N° 10
	7.2 SELECTION DU MODE DE COMMANDE	N° 10
	7.3 FORME PHYSIQUE / PHYSICAL TYPE.....	N° 11
	7.4 AUTRE BOXEUR / ANOTHER BOXER	N° 11
	7.5 OPTIONS	N° 17
	7.6 ENTRAINEMENT / TRAINING (varie sur CPC)	N° 19
	7.7 COMBAT / MATCH	N° 19
	7.8 CHOIX DES COUPS / SELECT HITS	N° 20
	7.9 CLASSEMENT / GRADING	N° 26
8	COMBAT	N° 27
	8.1 AFFICHAGE	N° 27
	8.2 COMBAT	N° 28
	8.3 LE COMBAT KUMATE	N° 29
	8.4 ARBITRAGE	N° 30
	8.5 FIN DU COMBAT	N° 30
	8.6 MAGNETOSCOPE	N° 32
9	ADAPTATION DU REGLEMENT AU JEU KICK BOXING	N° 33
10	ADVANCED	N° 33



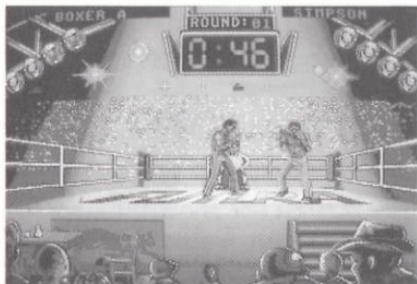
1 / KICK BOXING LE SPORT DE COMBAT

Le Kick Boxing est un sport de combat à percussion pied-poing. La Boxe Thailandeuse, la Boxe Française et le Full Contact sont trois autres sports appartenant aussi à cette famille.

Il est d'ailleurs fréquent que les grands Champions tels que ANDRE PANZA évoluent dans plusieurs de ces disciplines.

Le KICK BOXING est un sport de combat de conception récente. Il se caractérise par l'efficacité de ses techniques, et les combats se finissent souvent par KO.

Le chapitre advanced donne les différences entre le KICK BOXING et les autres sports de combats. Vous allez pouvoir jouer avec les règles de LA BOXE FRANCAISE de FULL CONTACT dans PANZA KICK BOXING, et même de BOXE ANGLAISE, en sélectionnant uniquement des techniques de poing.



2/ANDRE PANZA TRIPLE CHAMPION DU MONDE DE KICK BOXING

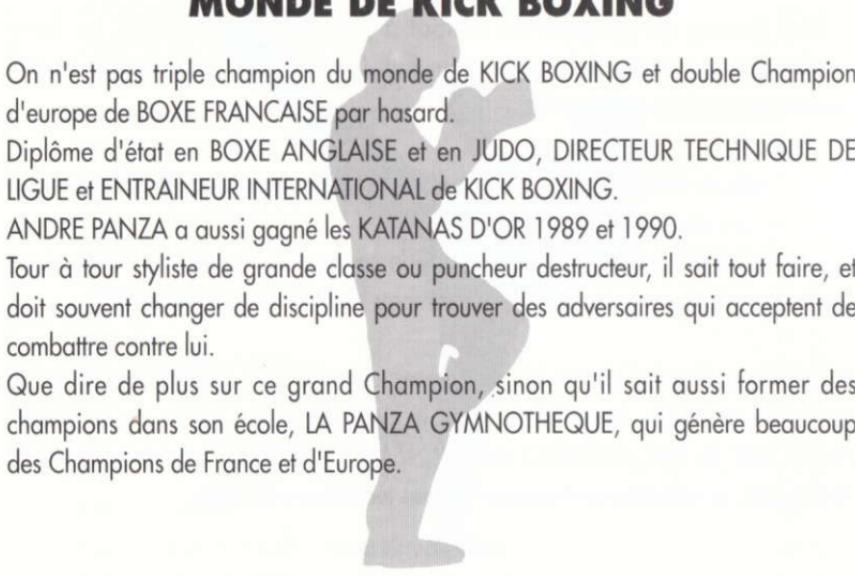
On n'est pas triple champion du monde de KICK BOXING et double Champion d'europe de BOXE FRANCAISE par hasard.

Diplôme d'état en BOXE ANGLAISE et en JUDO, DIRECTEUR TECHNIQUE DE LIGUE et ENTRAINEUR INTERNATIONAL de KICK BOXING.

ANDRE PANZA a aussi gagné les KATANAS D'OR 1989 et 1990.

Tour à tour styliste de grande classe ou puncheur destructeur, il sait tout faire, et doit souvent changer de discipline pour trouver des adversaires qui acceptent de combattre contre lui.

Que dire de plus sur ce grand Champion, sinon qu'il sait aussi former des champions dans son école, LA PANZA GYMNOTHEQUE, qui génère beaucoup des Champions de France et d'Europe.



3/DE KICK BOXING A BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE

Deux ans de développement pour un résultat jamais vu sur micro-ordinateur ! Au départ un graphiste et un programmeur passionnés de sport de combat se sentent frustrés par le manque de logiciels performants dans cette catégorie. Ils décident donc de combler ce vide en projetant de réaliser "la meilleure simulation de boxe jamais produite".

A partir de ce moment ils n'auront de cesse de chercher le meilleur moyen d'arriver à leur fin.

Leur choix se porte naturellement sur une discipline relativement nouvelle, techniquement forte et très spectaculaire : le KICK BOXING.

C'est ainsi qu'ils prennent contact avec le triple champion du monde en titre André PANZA qui leur accorde une entrevue. Rapidement le champion est séduit par un projet à sa mesure, et accepte la tâche de responsable sportif.

Dès lors, le travail peut vraiment commencer. Mais pour faire le meilleur jeu possible il faut les meilleures techniques de travail possibles. C'est pourquoi l'option est prise d'organiser une séance en studio où il sera question de filmer tous les coups, chutes et parades nécessaires à l'élaboration du jeu.

C'est ensuite un travail de titan qui commence.

Il s'agit de prélever pour chaque coup des images qui, une fois enchaînées les unes aux autres constitueront les animations de base. Il faudra ensuite les traiter et les redessiner pour leur donner le rendu voulu. Mais à vouloir trop bien faire notre fine équipe s'est rapidement retrouvée avec une masse de graphismes plus qu'impressionnante (1.5 mégabytes).

Il a donc fallu jouer des pieds et des mains pour réussir à tout mettre en boîte, mais tout en gardant assez de place pour les sons et le programme.

PANZA KICK BOXING était né, un programme que l'on ne voulait surtout pas qu'esthétique, mais également très réaliste.

Puis PANZA KICK BOXING, victime de son succès, a été adapté sur des consoles de jeu. Des équipes du monde entier ont travaillé sur ce produit pour l'améliorer, le peaufiner. A chaque version console, nous savions que le jeu était encore meilleur. Le jeu a été vendu dans le monde entier, transposé sur la plupart des machines, il ne restait plus qu'à boucler la boucle, en ressortir une version sur micro avec toutes les améliorations engrangées.

Nous pouvons dire aujourd'hui que Best of the Best ChampionShip Karaté est l'aboutissement d'une simulation de combat sur machine de jeu.

4/CHARGEMENT

VERSION AMIGA

Mémoire :

Il faut que votre Amiga dispose de 1 Mo de CHIP RAM.

Lancement :

Insérez la disquette A dans le lecteur, allumez votre ordinateur. Suivez les indications données sur l'écran.

VERSION PC & COMPATIBLES

Mémoire :

Nous espérons que votre PC dispose de 320Ko de mémoire paginée de type EMM. Si ce n'est pas le cas mais que vous avez un PC-386, vous pouvez émuler cette mémoire grâce à un LIMémulator.

Pour savoir si vous disposez de mémoire EMS, tapez MEM et lisez la taille mémoire disponible de type EXPANDED ou EMS.

Si vous avez 0Ko disponible et que vous avez un PC-386, ajoutez le driver EMM386 dans votre fichier CONFIG.SYS. Il est préférable de consulter les documentations constructeur pour le faire, mais en gros, il faut ajouter la ligne B) suivante après la ligne A) qui doit déjà être dans le fichier CONFIG.SYS.

ligne A) déjà présente généralement : device=c:\dos\himem.sys

ligne B) à ajouter : device=c:\dos\emm386.sys

La présence de mémoire EMS vous permet de profiter pleinement du jeu complet. Il faut 525Ko de mémoire DOS et 320Ko EMS pour la version complète en 256 couleurs.

Il faut 538Ko de mémoire DOS sans EMS pour la version réduite en 256 couleurs.

Il faut 512Ko de mémoire DOS sans EMS pour la version réduite en 16 couleurs.

Lancement :

Insérez la disquette A dans le lecteur, indiquez le lecteur de disquette comme lecteur courant, (tapez A: si c'est le lecteur A) puis tapez :

INSTALL suivi d'un caractère espace puis de la lettre du disque dur.

ex : INSTALL C pour installer sur le disque dur C:
ou KICK si vous voulez jouer depuis la disquette.

Il ne faut pas protéger les disquettes contre l'écriture.

VERSION AMSTRAD CPC

Run "KICK".

5/LES COMMANDES

Il existe deux moyens de se déplacer dans les menus et dans le combat : Le Joystick et le clavier.

Les touches de direction du clavier ont la même fonction que le joystick.

Les actions sont déclenchées par le bouton 1 ou 2 du joystick.

Le bouton 1 du joystick est représenté au clavier par la touche espace ou entrée.

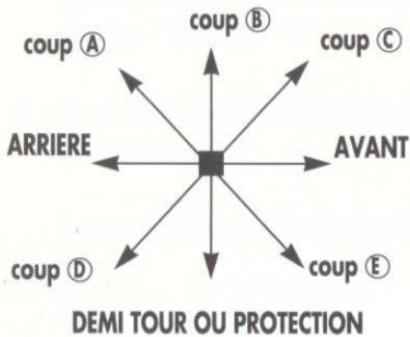
Le bouton 2 du joystick est représenté au clavier par la touche Ctrl ou Alt (sauf CPC).

Dans la suite de la documentation, seul le joystick sera nommé.

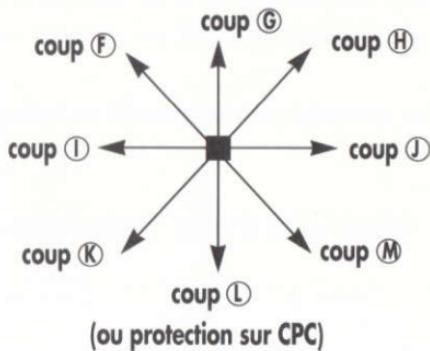
DEPLACEMENT LORS D'UN COMBAT

Pendant le combat le joystick permet de porter 13 (12 sur CPC) coups différents, des déplacements avant et arrière, ainsi qu'une position de protection. Pour cela il suffit de mettre le joystick dans une des positions pour que l'action désirée se réalise.

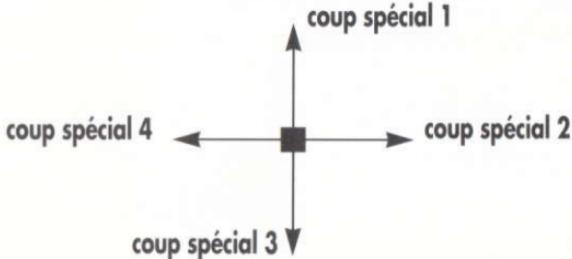
POSITION SANS LE BOUTON DE TIR APPUYÉ.



POSITION AVEC LE BOUTON DE TIR APPUYÉ.



POSITION AVEC LE BOUTON 2 APPUYÉ (SAUF CPC).



TOUCHES DE FONCTIONS

F1 : Mise en marche du MAGNETOSCOPE pendant le combat (sauf CPC).

P : Pause.

ESC : Quitter.

REINITIALISATION DE VOTRE ORDINATEUR

PC COMPATIBLES : CTRL ALT DEL

AMIGA : CTRL A A

Pour simplifier le mode d'emploi seul le JOYSTICK est mentionné dans les explications mais toutes les manipulations sont possibles au clavier.

Dans le cas où un second JOYSTICK est branché sur le port souris (version AMIGA), celui-ci n'est pas pris en compte dans les menus.

6/COMMENT JOUER IMMEDIATEMENT

Pour jouer immédiatement à KICK BOXING :

- 1 :** Chargez le jeu dans l'ordinateur (voir le chapitre CHARGEMENT).
- 2 :** Après le chargement, le menu principal apparaît sur l'écran.
- 3 :** Pour commencer le combat appuyez sur le bouton de tir ce qui sélectionne l'icône COMABAT par défaut.

Si vous ne touchez à rien une DEMO commence au bout de quelques secondes.

- 4 :** Après les recommandations de l'arbitre le combat débute. Vous êtes le boxeur de gauche. Pour porter des coups à votre adversaire actionnez le joystick, chaque position correspond à un coup ou à un déplacement (voir chapitre 7.8 CHOIX DES COUPS pour connaître les différentes possibilités).
- 5 :** Si un des boxeurs tombe KO le combat se termine et vous retournez au menu principal.

Si vous terminez le premier round il vous en reste 2 avant la fin du combat.

Pour interrompre le COMBAT ou la DEMO appuyez sur la touche ESC.

7/MENU

7.1 DEMO / PREVIEW

La démo vous permet d'assister à un round d'exhibition. Ceci est intéressant pour évaluer un boxeur avant de l'affronter. La Démo commence au bout de quelques secondes d'inaction pendant que le MENU PRINCIPAL est visible à l'écran.

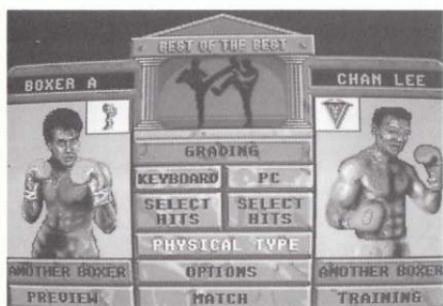
7.2 SELECTION DU MODE DE COMMANDE

Cette sélection vous permet de définir la configuration des commandes proposées lors du jeu. Il est possible de jouer avec le joystick ou le clavier contre un adversaire humain ou contre l'ordinateur. Pour cela plusieurs possibilités de commande existent.

EXEMPLES :

JOY 2	PC =	Un joueur contre l'ordinateur.
JOY 2	JOY 1 =	Un joueur contre un autre joueur.
CLAVIER	JOY 1 =	Un joueur contre un autre joueur.
CLAVIER	PC =	Un joueur contre l'ordinateur.

NOTA : Pour les versions PC et AMIGA le JOY 1 est branché sur la prise souris, il n'est pas possible d'utiliser ce joystick pour sélectionner vos choix.



7.3 FORME PHYSIQUE / PHYSICAL TYPE

Chaque boxeur dispose d'un capitale "forme physique". Au début du jeu, les 16 boxeurs réserves au joueur disposent d'un même capital global.

Ce capital est composé de 3 rubriques qui définissent les caractéristiques du boxeur. Plus les valeurs de ces rubriques sont élevées plus votre boxeur est bon.

Ces rubriques sont :

LA FORCE : Plus le boxeur est fort plus les coups qu'il va porter à son adversaire seront efficaces.

LA RESISTANCE : Plus le boxeur est résistant plus il sera difficile de le mettre KO.

LE REFLEXE : Plus un boxeur a de réflexes plus ses parades seront efficaces.

Tous les boxeurs sont professionnels. Une valeur en DOLLARS reflète les capacités globales de chacun d'eux.



7.4 AUTRE BOXEUR / ANOTHER BOXER

Chaque pression sur le bouton de tir du joystick vous propose un autre boxeur.

Si le bouton de tir du joystick est maintenu enfoncé on voit s'afficher en incrustation les capacités physiques du nouveau boxeur.

BOXEURS COMMANDES PAR L'ORDINATEUR (VARIE SUR CPC) :

BOXEUR 1



TSONG PO

NOM : TSONG PO
NATIONALITE : THAILANDE
AGE : 31 ANS
FORCE : 25 %
RESISTANCE : 15 %
REFLEX : 35 %
VALEUR EN \$: 32500

BOXEUR 2



WOODMAN

NOM : WOODMAN
NATIONALITE : CANADA
AGE : 29 ANS
FORCE : 25 %
RESISTANCE : 20 %
REFLEX : 30 %
VALEUR EN \$: 32500

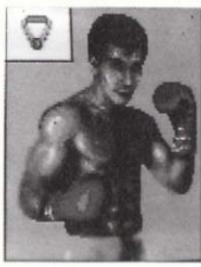
BOXEUR 3



LEBLANC

NOM : LEBLANC
NATIONALITE : BELGIQUE
AGE : 25 ANS
FORCE : 30 %
RESISTANCE : 25 %
REFLEX : 25 %
VALEUR EN \$: 35000

BOXEUR 4



WATANABE

NOM : WATANABE
NATIONALITE : JAPON
AGE : 27 ANS
FORCE : 35 %
RESISTANCE : 40 %
REFLEX : 30 %
VALEUR EN \$: 40000

BOXEUR 5



IVANOFF

NOM : IVANOFF
NATIONALITE : RUSSIE
AGE : 25 ANS
FORCE : 40 %
RESISTANCE : 55 %
REFLEX : 25 %
VALEUR EN \$: 50000

BOXEUR 6



THE LORD

NOM : THE LORD
NATIONALITE : USA
AGE : 29 ANS
FORCE : 45 %
RESISTANCE : 55 %
REFLEX : 35 %
VALEUR EN \$: 65000

BOXEUR 7



CHAN LEE

NOM : CHAN LEE
NATIONALITE : CHINE
AGE : 32 ANS
FORCE : 45 %
RESISTANCE : 55 %
REFLEX : 50 %
VALEUR EN \$: 85000

BOXEUR 8



GOLD MAN

NOM : GOLD MAN
NATIONALITE : AUSTRALIE
AGE : 35 ANS
FORCE : 55 %
RESISTANCE : 60 %
REFLEX : 50 %
VALEUR EN \$: 105000

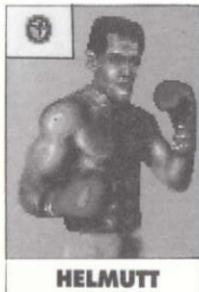
BOXEUR 9



FLIMRICK

NOM : FLIMRICK
NATIONALITE : SUEDE
AGE : 29 ANS
FORCE : 70 %
RESISTANCE : 55 %
REFLEX : 55 %
VALEUR EN \$: 150000

BOXEUR 10



HELMUTT

NOM : HELMUTT
NATIONALITE : ALLEMAGNE
AGE : 34 ANS
FORCE : 65 %
RESISTANCE : 80 %
REFLEX : 55 %
VALEUR EN \$: 175000

BOXEUR 11



FURNARY

NOM : FURNARY
NATIONALITE : ITALIE
AGE : 30 ANS
FORCE : 85 %
RESISTANCE : 90 %
REFLEX : 55 %
VALEUR EN \$: 225000

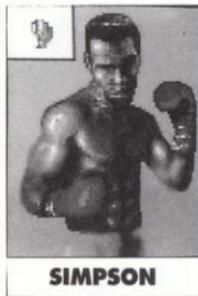
BOXEUR 12



GONZALES

NOM : GONZALES
NATIONALITE : MEXIQUE
AGE : 28 ANS
FORCE : 85 %
RESISTANCE : 65 %
REFLEX : 75 %
VALEUR EN \$: 350000

BOXEUR 13



SIMPSON

NOM : SIMPSON
NATIONALITE : NOUVELLE ZELANDE
AGE : 32 ANS
FORCE : 83 %
RESISTANCE : 84 %
REFLEX : 85 %
VALEUR EN \$: 500000

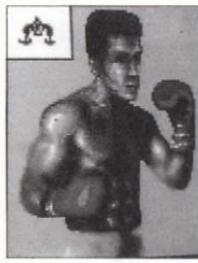
BOXEUR 14



KUN LIEM

NOM : KUN LIEM
NATIONALITE : COREE
AGE : 33 ANS
FORCE : 90 %
RESISTANCE : 89 %
REFLEX : 88 %
VALEUR EN \$: 650000

BOXEUR 15



COGNEUR

NOM : COGNEUR
NATIONALITE : FRANCE
AGE : 30 ANS
FORCE : 92 %
RESISTANCE : 91 %
REFLEX : 90 %
VALEUR EN \$: 800000

BOXEUR 16



NOM : PANZA
NATIONALITE : FRANCE
AGE : 35 ANS
FORCE : 99 %
RESISTANCE : 99 %
REFLEX : 99 %
VALEUR EN \$: 950000

7.5 OPTIONS (SAUF CPC)



Pour se déplacer dans le menu utilisez le Joystick validation avec le bouton de tir.

CARACTERISTIQUES DU BOXEUR DE DROITE :

FORME PHYSIQUE
RESISTANCE
REFLEX

CARACTERISTIQUES DU BOXEUR DE GAUCHE :

FORME PHYSIQUE
RESISTANCE
REFLEX

NOMBRE DE ROUND / NUMBER OF ROUNDS : Définit la durée d'un combat de 3 à 12 rounds.

SAUVEGARDE LES CARACTERISTIQUES DES COMBATTANTS / SAVE FIGHTERS CHARACTERISTICS : Il est possible d'enregistrer le nom et les caractéristiques de son joueur afin de le réutiliser plus tard (PC uniquement).

MAINTENANT / NOW : Sauvegarde immédiatement les caractéristiques des boxeurs sur la disquette.

JAMAIS / NEVER : Interdit la sauvegarde des données sur la disquette ainsi que les modifications des caractéristiques des boxeurs en cas de défaite ou de victoire.

SI PROGRES / IF PROGRESSING : Sauvegarde les données uniquement quand un progrès est réalisé ou quand vous gagnez un nouveau trophée ou après avoir changé la sélection des coups.

TOUJOURS / ALWAYS : Sauvegarde les données dès que l'une d'entre elles est modifiée.

REINITIALISER UN BOXEUR / BACK TO INITIAL BOXER CHARACTERISTICS : Remet le pourcentage par défaut (%) du début de partie) de votre boxeur, la redistribution de ses éventuels trophées, ainsi que son nom initial. Une fois les caractéristiques initialisées, vous pouvez réentrer le PASSWORD d'une ancienne partie. Utilisez le Joystick en haut-bas pour changer de lettre et en droite-gauche pour vous déplacer dans le PASSWORD. Validez avec FIRE.

CHANGER LE NOM D'UN BOXEUR / CHANGE THE NAME OF A BOXER : Sélectionner le nom du boxeur à modifier grâce au joystick puis valider avec le bouton de tir pour valider votre choix. Pour entrer le nouveau nom utilisez le joystick HAUT BAS pour changer de lettre et DROITE GAUCHE change la position du caractère.

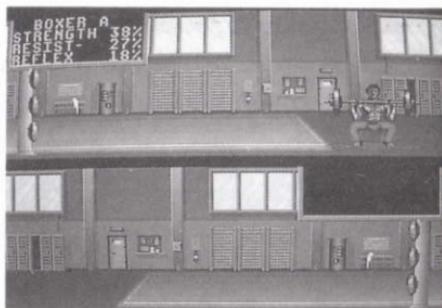
ESC pour sortir, ou tapez au clavier directement le nom et RETURN pour sortir.

RETOUR AU MENU / BACK TO THE MENU : Retour au menu des boxeurs.

Sous le nom, vous pouvez lire le PASSWORD. Il est le reflet des caractéristiques du boxeur au moment où vous le lisez. Vous pouvez le noter sur un papier pour transporter vos caractéristiques chez un ami qui possède aussi BEST of the BEST CHAMPIONSHIP. Pour réentrer le PASSWORD, utilisez l'option REINITIALISER UN BOXEUR.

ATTENTION : la sauvegarde par PASSWORD concerne les caractéristiques du boxeur, mais pas ses trophées.

7.6 ENTRAINEMENT / TRAINING



Les séances d'entraînement ont pour but d'améliorer les capacités physiques d'un boxeur. Vous allez donc pouvoir perfectionner votre niveau de RESISTANCE à la corde, votre niveau de FORCE aux Haltères et enfin votre niveau de REFLEXE aux coups de pieds sur cibles mobiles. GRACE à ces exercices adaptés vous allez devenir le meilleur.

L'entraînement à la corde se fait à l'aide du JOYSTICK. Il faut actionner le Joystick de droite à gauche plus d'une fois par seconde et garder ce rythme pendant 30 secondes.

L'entraînement aux haltères se fait à l'aide du JOYSTICK qu'il faut actionner le plus rapidement possible dans toutes les directions.

L'entraînement aux cibles animées se fait à l'aide du JOYSTICK pour toucher la cible du haut JOYSTICK pour toucher la cible du milieu et JOYSTICK pour toucher la cible du bas.

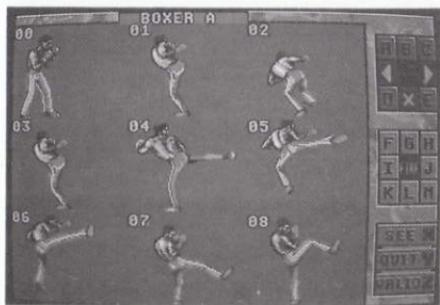
Si votre entraînement a été de bonne qualité, vos pourcentages de FORME PHYSIQUE vont augmenter.

7.7 COMBAT / MATCH

Pour commencer le combat il vous suffit de sélectionner avec le JOYSTICK la case combat et de presser le bouton de tir. Après quelques secondes de chargement le combat débute. Si une trop grande différence de niveau existe entre les deux boxeurs, le combat est refusé.

Avant le combat une POM POM GIRL vous indique le numéro du round. Une pression sur le bouton de tir du joystick la fait disparaître.

7.8 CHOIX DES COUPS / SELECT HITS



Cette option n'est pas disponible sur les versions PC sans EMS

Les boxeurs disposent par défaut d'une sélection de 13 coups de KICK BOXING sur un choix de 55 coups disponibles dans le jeu.

Vous pouvez actionner l'un ou l'autre à l'aide du Joystick ou du clavier.

Techniquement, il était possible de mettre les 55 coups directement accessibles par des combinaisons complexes de positions de joystick. Mais pour des raisons de jouabilité nous avons opté pour une solution simple et facile d'utilisation.

La limitation à 13 coups permet un accès immédiat à la technique désirée donc plus de précision et de rapidité d'exécution.

Dans la page écran de SELECTION DES COUPS nous disposons :

A gauche une grille de 9 cases où se trouve les différents coups disponibles.

A droite de menus qui permettent la sélection d'un coup.

GRILLE DES COUPS

Visualisation des 55 coups : Joystick Droit ou Gauche avec le bouton de tir appuyé. Choix d'un coup : positionnez le boxeur au pantalon rouge avec le Joystick (sans appuyer sur le bouton de tir) dans la case de votre choix et appuyez sur la touche qui correspond à la position du joystick.

Exemple de position : La touche B correspond au joystick en position haute sans bouton de tir presse.

MENU 1

Le menu ayant les touches : A, B, C, D, E représente les positions du Joystick sans presser le bouton de tir.

MENU 2

Le menu ayant les touches : F, G, H, I, J, K, L, M représente les positions du Joystick avec le bouton de tir pressé.

OPTIONS

L'option X permet de visualiser l'ensemble des coups sélectionnés. Tant que la touche X est pressée vous voyez les positions affectées au menu 1. On note le message F0 dans la case centrale. Après avoir relâché la touche X vous voyez les positions affectées au menu 2. On note le message F1 dans la case centrale. L'écran reste ainsi jusqu'à ce qu'une autre touche soit pressée.

L'option Y ou ESC permet de quitter la sélection sans aucune modification.

L'option Z permet de valider la sélection que vous venez de réaliser.

ATTENTION : Il n'est pas possible de modifier la sélection des coups du boxeur gérée par l'ordinateur.

Certaines des positions sont indisponibles : DROIT, GAUCHE, BAS.

Il s'agit des déplacements et des parades qui sont prédefinis par l'ordinateur.

EXEMPLE DE SELECTION

EXEMPLE : On désire affecter le coup 10 à la position du Joystick en haut sans presser le bouton de tir.

Faites : Joystick DROIT en pressant le bouton de tir. La deuxième grille de coups apparait. Déplacez le boxeur au pantalon rouge sur la case numéro 10 joystick sans bouton de tir. Maintenant que le coup que nous cherchions est sélectionné appuyez sur la touche B qui correspond à la position haute normale du Joystick. Le coup numéro 10 est à présent affecté à la position haute normale du joystick.

Procédez ainsi pour chacun des coups que vous désirez modifier dans votre palette.

Pour vous entraîner et vous familiariser avec votre nouvelle sélection, vous pouvez combattre un boxeur qui ne se défend pas. Pour cela suivez l'exemple :

Si vous avez le boxeur A au Joystick 1, choisissez de combattre le boxeur B au clavier et ne touchez pas le clavier. Le boxeur B sera alors votre Sparring Partner.

ENUMERATION DES 55 COUPS QUI VOUS SONT PROPOSES DANS LE MENU SELECTION :

POSITIONS

COUP N 00 : Position de garde.

JAMBES ARRIERE

COUP N 01 : Coup de pied retourné circulaire, haut.

COUP N 02 : Coup de pied retourné circulaire, bas.

COUP N 03 : Coup de pied retourné circulaire, médian.

COUP N 04 : Coup de pied retourné, de côté, sauté, haut.

COUP N 05 : Coup de pied retourné circulaire sauté haut.

COUP N 06 : Coup de pied retourné circulaire sauté haut hanches de faces.

COUP N 07 : Coup de pied de face bas.

COUP N 08 : Coup de pied de face médian.

COUP N 09 : Coup de pied de face haut.

COUP N 10 : Coup de pied retombé.

COUP N 11 : Coup de pied retombe sauté.

COUP N 12 : Coup de pied de face sauté médian.

COUP N 13 : Coup de pied sauté de côté.

COUP N 14 : Coup de pied revers haut.

COUP N 15 : Coup de pied remontant.

COUP N 16 : Coup de pied circulaire bas.

COUP N 17 : Coup de pied circulaire médian.

COUP N 18 : Coup de pied circulaire haut.

COUP N 19 : Coup de pied circulaire médian sauté.

COUP N 20 : Coup de pied circulaire haut sauté.

COUP N 21 : Coup de pied de côté haut.

COUP N 22 : Coup de pied de côté médian.

COUP N 23 : Coup de pied de côté bas.

COUPS DE POINGS

COUP N 24 : Crochet plongeant.

COUP N 25 : Uppercut

COUP N 26 : Direct du droit au visage.

COUP N 27 : Direct du droit médian.

COUP N 28 : Direct gauche droite médian.

COUP N 29 : Crochet au visage du bras droit.

COUP N 30 : Direct du gauche au visage.

COUP N 31 : Crochet du gauche au visage.

COUP N 32 : Coup de poing retourné

COUP N 33 : Swing du poing gauche et du poing droit retourné.

JAMBE AVANT

COUP N 34 : Coup de pied retourné circulaire hanche de face

COUP N 35 : Coup de pied de côté retourné médian.

COUP N 36 : Coup de pied retombant sauté.

COUP N 37 : Coup de pied de face sauté médian.

COUP N 38 : Coup de pied de face bas.

COUP N 39 : Coup de pied de face médian.

COUP N 40 : Coup de pied de face haut.

COUP N 41 : Coup de pied circulaire médian.

COUP N 42 : Coup de pied revers au visage.

COUP N 43 : Coup de pied remontant au visage.

COUP N 44 : Coup de pied remontant sauté jambe avant au visage.

COUP N 45 : Coup de pied circulaire sauté.

COUP N 46 : Coup de pied circulaire bas.

COUP N 47 : Coup de pied circulaire haut.

COUP N 48 : Coup de pied circulaire médian.

COUP N 49 : Coup de pied circulaire haut avec changement de garde.

COUP N 50 : Coup de pied circulaire médian avec changement de garde.

COUP N 51 : Coup de pied circulaire bas avec changement de garde.

COUP N 52 : Coup de pied de côté médian.

COUP N 53 : Coup de pied de côté bas.

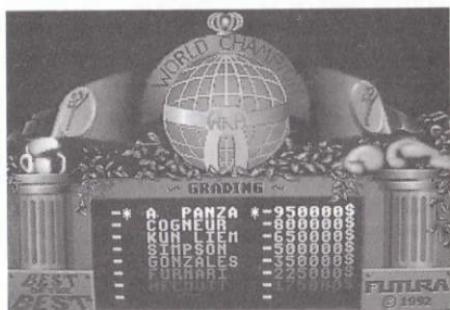
COUP N 54 : Coup de pied de côté haut.

COUP N 55 : Coup de pied de côté médian avec déplacement.

Les noms de chaque coup ne sont pas les termes techniques que l'on entend dans les clubs, mais des appellations qui permettent aux joueurs novices de reconnaître un coup.

Les termes entendu dans les clubs de boxe ont des origines Française, Anglaise et Japonaise. On parle de : KAKATO, YOKO GERI, BACK FIST, FRONTAL.

7.9 CLASSEMENTS / GRADING



Il existe deux types de classements :

- Un classement en DOLLARS qui reflète directement le niveau de force d'un boxeur. Il est établi en fonction de la valeur en DOLLARS, elle-même calculée en fonction du pourcentage de FORCE, RESISTANCE et REFLEX du boxeur.
- Un Classement en fonction des trophées. Si vous possédez un ou plusieurs trophées, vous apparaissiez obligatoirement dans le classement des trophées.





8/COMBAT / MATCH

Les 3 ronds jaunes à coté du nom indiquent combien il vous reste de coups spéciaux disponibles pour ce round. Dans chaque round, vous pouvez effectuer 3 coups spéciaux parmi les 4 coups disponibles. Sur la version PC sans EMS ou sur la version CPC, ces coups ne sont pas disponibles.

8.1 AFFICHAGE

L'Affichage se compose d'un chronomètre et de deux rampes de projecteurs situé au dessus du ring.

Le CHRONOMETRE indique le temps qu'il vous reste à combattre avant la fin du round. Le temps d'un round a été réduit à 1 minute contre 2 minutes dans la réalité pour des raisons de jouabilité.

Les deux RAMPES DE PROJECTEURS placées chacune au dessus d'un boxeur indiquent par leur éclairage le boxeur qui mène le combat. Le niveau de luminosité des projecteurs change en fonction des coups portés pendant le combat. Chaque rampe se compose de quatre projecteurs. Un projecteur a 3 niveaux d'éclairage :

JAUNE : éclairage maxi = forme physique maxi

ORANGE : éclairage moyen = forme physique moyenne

NOIR : éclairage nul = forme physique nul

Quand un des boxeurs a les quatres projecteurs de sa rampe en noir il est KO, il perd donc le combat.

8.2 COMBAT

PORTER UN COUP

Pour déclencher un coup il suffit d'actionner le joystick dans une des 13 positions disponibles. A ce moment le coup affecté à cette position s'effectue instantanément. Pour connaître les différentes positions reportez-vous au chapitre COMMANDES et CHOIX DES COUPS.

TOUCHER L'ADVERSAIRE

Pour qu'un coup atteigne l'adversaire il faut qu'une zone d'attaque (poings pieds, tibias) touche une partie sensible et non protégée de l'adversaire (la tête, le torse, les cuisses). Ainsi si un coup de pied est exécuté trop près ou trop loin de l'adversaire il ne touchera pas sa cible.

Un coup de pied circulaire atteind l'adversaire si l'adversaire se trouve dans la trajectoire de ce coup. Si par exemple vous vous trouvez derrière l'adversaire (plus près du fond du ring que lui) et que vous déclenchez un coup circulaire en direction du fond du ring il y a beaucoup de chance pour que ce coup de pied circulaire ne touche pas votre adversaire. Par contre, si votre coup de pied circulaire est en direction de l'adversaire (le devant du ring) vous avez toutes les chances pour que ce coup de pied circulaire touche votre adversaire.

En résumé, pour qu'un coup atteigne l'adversaire il faut que votre position de départ de ce coup soit à bonne distance de l'adversaire (pas trop près ni trop loin) et que ce coup touche une zone non protégée et sensible de l'adversaire.

PARADES ET ESQUIVES

Pour obtenir une parade ou une protection face à un coup il faut mettre le joystick en position basse sans appuyer sur le bouton de tir. Selon son pourcentage de reflex votre boxeur se mettra dans une plus ou moins bonne position de parade. Si aucune attaque est portée il se met automatiquement en protection. Quand un boxeur est bon, il applique des parades de qualité comme un vrai boxeur : esquives rotatives, par retrait du buste, parade en sortie de ligne, blocage...

COUP

Lorsqu'un coup est porté, différents paramètres définissent sa qualité.

Ces paramètres sont : la FORCE de l'attaquant,

la RESISTANCE de l'adversaire,

la PUISSANCE du coup,

le NIVEAU où est porté ce coup.

En fonction de ces précisions le comptage de points est effectué méthodiquement. Les projecteurs reflètent la baisse de vitalité de chaque boxeur par un changement d'intensité de l'éclairage. Quand tous les projecteurs d'un boxeur sont éteints ce boxeur perd le combat. Il est aussi possible qu'à la suite d'un coup porté à la tête un boxeur tombe à terre et perde de la vitalité.

RECUPERATION

La récupération intervient automatiquement à la fin de chaque round. Elle dure 30 secondes dans le jeu et ce temps permet aux boxeurs de reprendre leur souffle. La récupération est aussi possible pendant le combat quand aucune attaque est effectuée ou que l'un des boxeurs tombe à terre.

ACCROCHAGE

Quand les deux boxeurs sont trop près l'un de l'autre, il arrive parfois qu'ils s'accrochent. A ce moment l'arbitre intervient pour les séparer.

DEMI-TOUR *

Lors d'un round, il est possible qu'à la suite d'un coup vous vous retrouviez dos à l'adversaire, un demi-tour devient indispensable pour continuer le combat. Pour effectuer un demi-tour vous disposez de deux solutions. La première et de relâcher complètement le joystick celui-ci retrouve automatiquement sa position neutre ce qui donne instantanément l'ordre à l'ordinateur de faire demi-tour. La seconde solution et de mettre le joystick dans la position basse sans appuyer sur le bouton de tir. Le demi-tour est alors exécuté.

8.3 ARBITRAGE

L'arbitrage est là pour veiller au bon déroulement du combat.

Il stoppe le combat quand un des deux boxeurs exécute plusieurs fois de suite la même technique de coups.

Seule la variété des coups assure un combat de qualité.

Quand un boxeur tombe à la suite d'un Balayage et que celui ci n'est pas blessé, l'arbitre stoppe le déroulement du combat pendant qu'il est à terre pour lui permettre de se relever.

Si un combattant chute à la suite d'un coup et qu'il est KO, l'arbitre compte jusqu'à 8 pour lui laisser le temps de reprendre ses esprits ; si au-delà de ce délai, le boxeur n'est pas prêt à reprendre le combat l'arbitre compte jusqu'à 10 et proclame le vainqueur.

8.4 FIN DU COMBAT

A la fin du dernier round le boxeur qui a le plus de projecteurs allumés (au dessus de sa position d'origine) remporte le combat. Si le boxeur qui a perdu le combat possède un ou plusieurs trophées le boxeur vainqueur récupère le plus petit de ces trophées. Les paramètres de Force, Résistance, Reflex du vainqueur sont augmentés si le combat n'était pas trop facile (c'est-à-dire une trop grande différence de niveau entre les deux boxeurs) Ainsi sa progression au classement est assurée et son palmarès est valorisé par un titre supplémentaire. Une Pom Pom girl montre au gagnant le trophée remporté. Les paramètres du perdant diminuent systématiquement.

Après un certain nombre de victoires, vous recevrez une invitation pour un combat spécial et très dangereux, le KUMATE. Si vous gagnez un combat KUMATE, les caractéristiques de votre boxeur vont augmenter de beaucoup. Par contre, si vous perdez contre un des redoutables adversaires, vous perdez énormément !

Il y a six adversaires supplémentaires à vaincre dans ce type de combat. Ils sont très coriaces et il est préférable de ne pas chercher à tous les vaincre à la première invitation.

Lors d'un combat de type KUMATE, il n'y a pas de round ni d'arbitre. Le combat s'arrête quand un combattant est KO.
Les flammes ont le rôle des lampes pendant le combat.

CPC : PASSWORD

Vous avez le password qui reflète l'état actuel du boxeur qui s'affiche. Vous pouvez noter ce password ou le modifier pour entrer un ancien Password. Si le password est mauvais, le fond s'affiche en rouge.

8.5 MAGNETOSCOPE *

Dès que le combat a commencé, il est possible de mettre en marche le MAGNETOSCOPE en appuyant sur la touche F1. Le logo $\sigma\sigma$ apparaît à gauche de l'écran en incrustation, le magnétoscope enregistre le round. Dès la fin du round, les couleurs virent au rouge pour simuler une image enregistrée au magnétoscope. Maintenant il est possible de voir l'enregistrement.

A partir de la position neutre (arrêt).

Rembobinage de la cassette : JOYSTICK une fois à gauche

Lecture au ralenti : JOYSTICK une fois à droite

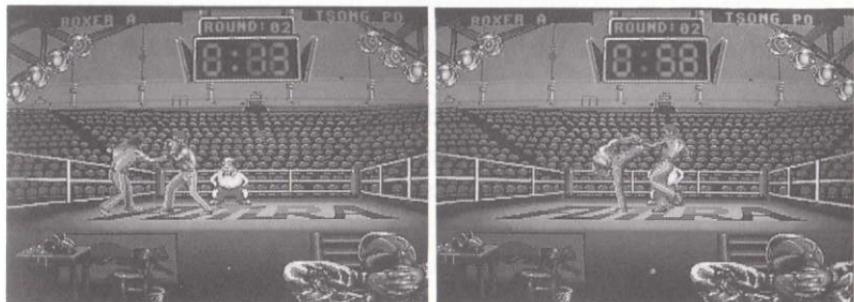
Lecture normale : JOYSTICK deux fois à droite

Lecture rapide : JOYSTICK trois fois à droite

Arrêt du magnétoscope : JOYSTICK haut ou bas

Ainsi chaque action sur le joystick change le fonctionnement du magnétoscope.

Pour quitter le magnétoscope appuyer sur le bouton de tir ou sur la barre espace.



9/ADAPTATION DU REGLEMENT AU JEU KICK BOXING

Certains coups disponibles dans le jeu sont interdits en KICK BOXING mais autorisés en BOXE FRANCAISE ou en FULL CONTACT.

L'arbitre ne sanctionne pas ces coups "interdits" pour vous permettre de changer de discipline.

Les Rounds durent 1 minute au lieu de 2 minutes dans la réalité pour une plus grande jouabilité.

Le temps de récupération entre 2 rounds dure 30" au lieu d'une minute pour la même raison.

10/ADVANCED

10.1 PRINCIPALES DIFFÉRENCES ENTRE LE KICK BOXING, LA BOXE THAILANDAISE, LE FULL CONTACT, LA BOXE FRANÇAISE.

LA BOXE THAILANDAISE est une boxe bien à part. Les coups de genoux, les saisies et les projections sont autorisés.

Ces techniques ne sont pas reprises dans le jeu.

LE FULL CONTACT se différencie principalement du KICK BOXING par absence de coups dans les jambes.

LA BOXE FRANÇAISE interdit les coups de pied "retombants ou remontants", les coups de poings "retournés", les coups de pieds "non armés".

Par exemple, pour être autorisé, un coup de pied circulaire doit passer par une phase de flexion (l'arme) alors qu'en KICK BOXING la jambe peut partir et arriver tendue. Les coups de pieds doivent être portés uniquement avec le pied et non avec le tibia comme il est autorisé en KICK BOXING.

Les coups interdits en KICK BOXING et présents dans le jeu sont :

- les coups de pieds de face ou de côté au niveau bas.
- les coups de pieds circulaires à l'intérieur de la cuisse.

les coups de pieds de faces ont d'ailleurs été réalisés avec une frappe du talon, alors que la frappe habituelle du KICK BOXING est la pointe du pied, pour permettre de jouer avec les règles de BOXE FRANCAISE en utilisant les coups de pieds de face à tous niveaux.

10.2 QUELQUES TERMES DE KICK BOXING

ROUND KICK :	Coup de pied circulaire.
LOW KICK :	Coup de pied circulaire bas.
MIDDLE KICK :	Coup de pied circulaire médian.
BACK KICK :	Coup de poing retourné.

10.3 QUELQUES CONSEILS POUR UN COMBAT DE QUALITE

- Les coups n'ont pas tous la même puissance.
- Faites attention à la distance de frappe.
- Si vous vous trouvez derrière votre adversaire (vers le fond du ring), ne donnez pas de coups circulaires vers le fond du ring car ils ne toucheront pas votre adversaire.
- Procédez toujours à une sélection des coups polyvalente. En effet si l'ordinateur (ou l'adversaire) se rend compte que vous n'avez que des coups rapprochés, il restera à distance pour vous porter des longs coups de pieds.

- Si vous frappez trop un boxeur inactif (lors d'un entraînement par exemple) votre boxeur hausse les épaules en se demandant ce que fait son adversaire. Le haussement d'épaules indique une démotivation de la part de votre boxeur. La démotivation est gérée par le programme. Elle diminue la force de frappe et le taux de réflexe pendant la durée du round.
- Ne faites pas trop tomber votre adversaire par des balayages, cela l'énerve. L'ordinateur tient compte de l'énerverement des boxeurs. Un boxeur énerve frappe plus fort mais pare un peu moins bien les attaques. L'énerverement peu augmenter d'un tiers la force de frappe d'un boxeur.
- L'énerverement d'un boxeur dure pendant l'intégralité du combat et annule la démotivation que pourra avoir un boxeur.
- Enchaînez les coups en changeant de niveau de frappe. Par exemple un coup de pied haut suivi d'un coup de pied bas a plus de chance de toucher l'adversaire que plusieurs coups de pied de même niveau.
- Ne vous laissez pas enfermer dans un coin du ring, cela vous empêche d'exécuter toutes les techniques dont vous disposez.
- Si en fin de combat les deux boxeurs sont à égalité, c'est le boxeur qui a eu le plus de diversité de coups qui est déclaré vainqueur. Pensez-y.

10.4 COMMENT SELECTIONNER LES COUPS DE VOTRE BOXEUR POUR QU'IL SOIT BIEN PILOTE PAR L'ORDINATEUR EN MODE DEMO.

QUAND l'ordinateur dirige un boxeur (un des siens ou l'un des vôtres en mode démo), il a besoin de connaître sa sélection.

Prenons la notation du menu de sélection. Les positions du Joystick se notent de A à M.

Quand l'ordinateur pilote un boxeur, il considère que la position :

- A correspond à un coup qui porte très loin.
- B, C, D correspond à UN COUP DIRECT porté avec LE BRAS AVANT ou LA JAMBE AVANT ou UN COUP CIRCULAIRE qui vient du fond de l'écran et portant relativement loin.
- E, F, G correspond à UN COUP DIRECT porté avec LE BRAS ARRIERE ou LA JAMBE ARRIERE ou UN COUP CIRCULAIRE qui vient du fond de l'écran et portant relativement loin.
- H, I, J correspond à UN COUP DIRECT porté avec LE BRAS AVANT ou LA JAMBE AVANT ou UN COUP CIRCULAIRE qui va vers le fond de l'écran et de portée courte.
- K, L, M, correspond à UN COUP DIRECT porté avec LE BRAS ARRIERE ou LA JAMBE ARRIERE ou UN COUP CIRCULAIRE qui vient du fond de l'écran et de portée courte.



7, RUE DU FOSSÉ BLANC
92624 GENNEVILLIERS CEDEX - (1) 46 88 28 38